



Conservação, Critérios de Seleção, História da Arte: Como pensar o registro da memória, a difusão e o entendimento das artes visuais diante das novas tecnologias?

Silvia M. Meira

Escola de Artes Visuais da USP
Comitê Brasileiro de História da Arte

Considerações

O patrimônio cultural de um país não é simplesmente a herança de seu passado, mas também e principalmente a construção de seu presente. A representação do passado, a construção de uma memória, os critérios de julgamento estético do presente: beleza, autenticidade, experimentação, assim como as normas que permeiam o gosto, fazem parte da essência do pensamento do historiador de arte.

A colocação em cena para a sociedade de um evento, por exemplo, seu testemunho como competência legítima de representação cultural: o seu sentido histórico, sua identidade artística, social e ideológica, é de responsabilidade e deve ser arbitrada por um Historiador de Arte. O historiador de arte deve semear e difundir a informação histórico-cultural fruto de suas pesquisas estéticas e artísticas, tentando reconstruí-la: retratando seus fatos e colocando em cena esta história, promovendo uma consciência perceptiva e visivelmente aprimorada da realidade desconhecida que os objetos traduzem. Conservar a memória do passado significa tentar reproduzir de forma fiel seus eventos históricos.

Atualmente, frente à excessiva proliferação de instituições culturais, a direção de eventos artísticos tem sido legada a profissionais de áreas afins. É importante que a competência de cada profissional se limite a sua área, haja vista a quantidade de curadores em nossa sociedade que são responsáveis pela direção de um evento cultural, pela seleção de obras, e, pela redação de textos sem terem o embasamento teórico necessário para a adequada execução desta atividade.

Eventos culturais devem dar embasamento para o esquecido, o desapercibido, o abandonado da história, e não, se tornarem eventos de parceria econômica cuja finalidade é promover o marketing da empresa partidária. Um evento deve ter uma mensagem a transmitir a seu público e ser uma forma de dar valor e simbolizar a cultura¹, conservando e fortalecendo o seu sentido. O historiador deve procurar sempre conservar os fatos em suas interpretações, afirmando a identidade cultural frente a um outro tempo e a uma outra história. O critério de seleção de um patrimônio artístico deve se refugiar em valores cujo discurso proteja a história e a memória cultural, e não a manipulação política, econômica ou social.

¹ URBAIN, Jean-Didier La fièvre conservatrice: expansion ou déplacement. In *Tri, sélection, conservation quel patrimoine pour l'avenir*. Paris, École Nationale du Patrimoine, p.24 –32.

O marchand de arte², intermediário entre o artista e o comprador, também tem o seu papel na sedimentação do mercado de arte, porém essa sua função na sociedade não pode ser confundida com a função do curador. As leis de incentivo e de apoio de empresas privadas, tem propiciado o desenvolvimento de certas distorções no meio artístico brasileiro.

Introdução

Os museus estão metaforicamente acessíveis pela Internet significando o surgimento de novas preocupações museológicas e museográficas para os profissionais de museus. Ampliar a consciência humana através do que ficou conhecido como ciberespaço, ou seja, através do espaço das formas e das idéias em interação, mediado por uma concepção de inteligência coletiva, reservatório dinâmico de informação, característica do mundo virtual, é um empreendimento que provoca e instiga o conhecimento.

O museu está entre as primeiras instituições culturais a tirar vantagem do potencial do avanço tecnológico. O risco de redução do número de visitantes aos museus reais devido ao acesso rápido e sem limites geográficos aos webmuseus representa um bom exemplo das inquietações frente a essas inovações³.

O modo segundo o qual o conteúdo de um objeto de arte é exposto, as circunstâncias nas quais a obra de arte se apresenta, conduz e determina a sua significação. Cada vez mais esforços estão sendo empreendidos na formulação de espaços e processos de produção, divulgação e interpretação, relativos ao universo da arte em meio digital.

Com o surgimento de novos canais de promoção da arte os museus são condenados a uma sobrevivência medíocre se não se filiarem a um sistema democrático herdado dos salões de arte, que tem como centro a multimediação e a re-codificação do saber artístico. É verdade que a arte tem compromisso com a *estesia* e com a sensibilidade e se mostra, mas não se demonstra.

O uso da informática pelos museus e por historiadores de arte é um fato que modificou o hábito de trabalho em diferentes planos. O instrumento multimídia a ser utilizado depende dos projetos, objetivos e funções que cada instituição administra e também das suas variadas identidades.

Para Marty⁴, pode-se identificar ao menos quatro importantes recursos oferecidos pelas tecnologias informáticas: a) a administração da coleção, documentação da obra informatizada b) apoio administrativo c) versão digital da obra de arte que permite pesquisas e detalhamento d) website do museu acompanhado de textos multimídia de alcance universal, que favorece o conhecimento e o entendimento da coleção por um número maior de pessoas.

Como as competências em informática evoluem constantemente e têm como objetivo ser um produto de marketing, a dificuldade com que nos deparamos, enquanto interlocutores de uma coleção museológica é a da escolha de um programa. É sempre difícil saber qual o programa mais adequado. Deve-se levar em consideração as "unidades de informação", isto é, optar por documentos que tem facilidade de serem lidos em diferentes programas, e, optar pela facilidade de acesso ao conteúdo das informações processadas⁵.

As imagens de alta resolução, por exemplo, possibilitam o isolamento de detalhes da obra, e o seu respectivo aumento, possibilitam um nível de interatividade e intervisualidade: aproximar-se e distanciar-se da obra – fruto do próprio programa, que, às vezes, a deforma⁶.

² FIORAVANTE, C. *Arco das Rosas o marchand como curador*, São Paulo, ed. Casa das Rosas, maio 2001.

³ BEARMAN, David. In: *Curating (on) the web: museums in na interface culture*. Disponível em <http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz>.

⁴ MARTY, P. *JASIS: Journal of American Society for the Information Science*, v. 50, n. 12, 1999, p.1083-1091.

⁵ BARBILLON, C. *Écrire pour lê multimédia: l'exemple du cédérom Lê musée d'Orsay, visite virtuelle*. In : *Patrimoine et multimédia : lê rôle du conservateur*. Paris : La Documentation Française, 1997 , p. 113.

⁶ *Ibidem*, p.109-110.

O computador como meio de comunicação e ordem da sintaxe da imagem do objeto de arte, fornece dados perceptuais e cognitivos, em que as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na produção dos significantes da obra de arte. “As tecnologias intelectuais” como menciona Levy⁷, “aumentam e modificam a maioria de nossas capacidades cognitivas: memória, raciocínio, capacidade de representação mental e percepção”.

A interatividade se apresenta como um intermediário, é o diálogo entre realidades distintas. A interação de sentidos, nascida da simulação, evoca um processo de modificação da realidade objetiva, e uma estimulação na percepção, nos potenciais imaginários e sensíveis⁸ daquele que interage.

A noção de intervalo como menciona oportunamente Julio Plaza, para além do sentido lato: ‘espaço entre dois pontos’ ou ‘espaço de tempo entre dois fatos’, tem um significado em Estética mais conciso. Na literatura, intervalo significa a apreensão dos significados pela via de sua tradução literária. O intervalo não é um vazio, é antes aquele tempo / espaço em que a literatura aponta para outras esferas do conhecimento a partir das quais o signo literário alcança a representação.⁹

Os ambientes digitais propiciam uma imersão sensorial, criam um processo de interação e inclusão do jovem usuário do computador na situação perceptiva, a percepção de natural e objetiva da obra de arte se torna uma re-criação, uma construção relativa e provisória do objeto de arte. Como já afirmava Marcel Duchamp “é o espectador que faz a obra”, ou ainda como mencionava Lygia Clark, “no meu trabalho, se o espectador não se propõe a fazer a experiência, a obra não existe”.

As novas possibilidades e os novos registros da História da Arte

As novas tecnologias permitem o fluxo de informações praticamente instantâneo, a comunicação globalizada, em que o fenômeno de mundialização ganha grande sedução, criou comunidades *on-line* onde enxergar o mundo e as produções culturais vindas do além tornam-se acontecimentos possíveis: poder ter acesso visual a diferentes formas de pensamento estético é realmente interessante. O acesso ainda que virtual a culturas pouco visitadas, regionais, pouco difundidas e reconhecidas é de grande valia.

A transmissão cultural desmaterializada provoca a emergência de códigos conceituais situados no simulacro e no descontextualizado. Quais são os parâmetros que legitimam o discurso de uma arte produzida e percebida numa outra organização espacial e topológica, em uma outra imersão sensorial, provocada pelas diferentes tecnologias? Qual é o patrimônio cultural que transmitimos às gerações do século XXI? Como se estabelecem os traços da memória, o sentido histórico, a identidade cultural de uma sociedade cujo imperativo são as constantes transformações e a mudança, a única permanência na construção histórica do presente?

A historiografia é um dos modos de representação dos mais antigos. Enquanto discurso a historiografia cria simultaneamente nomes próprios e formas de descrição e narrativas oferecendo a seus recitais uma transcendência e uma duração ultrapassando a simples repetição, tornando os fatos inseparáveis de uma relação cívica, política, social e ética. Tudo o que não é histórico, que não se contextualiza, que não tem precedente, é privado de reconhecimento e de universalidade; como compreender essa proliferação de imagens virtuais característica de nossa época?¹⁰

Se questionarmos a observação científica do conceito do que seja *obra de arte* para a História da Arte, nos deparamos com algumas considerações: vemos a ciência das artes se ocupar dos aspectos exteriores às obras de arte, de épocas antigas ou recentes. Esses detalhes exteriores, muitas vezes, que as classifica na história da arte e propõe considerações sobre as obras é o que possibilita o reconhecimento

⁷ LEVY, P. *A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo: Ed. 34, p.29.

⁸ FOREST, Fred. *Pour un art actuel: l'art à l'heure d'Internet*. Paris: L'Harmattan, 1998.

⁹ PLAZA, J. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. In : *Ars*, Ano 1, n. 2, 2003, p. 14.

¹⁰ COHEN, S. *L'historiographie en question*. Paris, Art Press, n. 246, p. 36-42, mai 1999.

histórico, o esclarecimento e a compreensão das origens e da época retratada. No interior dessas reflexões históricas, nos pontos de vista salientados e reunidos sobre a obra de arte, no entanto, já se apresentam juízos, critérios e enunciados gerais sobre as teorias dentro das quais as reflexões se inserem. Em tais preceitos estão também a formação do gosto, o juízo sobre as obras de arte, aquilo que se refere às observações empíricas sobre as capacidades e atividades da alma, no culto à aparição da obra de arte¹¹.

No universo digital não há materialidade, as possíveis composições estão além do tradicional espaço físico e concreto, não há noção a priori de escala para a obra de arte, nem determinadores de ponto de vista. As imagens virtuais são entendidas como elementos que pertencem a um outro sistema de signos e referenciais. Segundo Bill Viola, valor e o significante de um objeto virtual caracteriza-se por uma total abertura, a partir não mais de uma impressão visual, ou de um processo de contemplação, mas de uma percepção compartilhada, da ressonância entre perceptor e percebido como momento fundamental, a partir do espaço em que o cérebro cria suas sensações visuais.

Conservar objetos em uma coleção de arte¹² só tem valor se esses objetos possam representar, simbolizar, comunicar, e significar parte de uma história silenciada, cuja banalidade do visível e do fazer enxergar possam afirmar a identidade daquilo que o traço ou fragmento relata. A lógica da conservação só se produz no transporte do sentido histórico-cultural para uma atemporalidade dos fatos que se opõem ao esquecimento.¹³

Assistimos hoje a um surpreendente salto da criação cultural, um impulso da sensibilidade e da consciência coletiva, paralelo aos desenvolvimentos das comunicações e das tecnologias da inteligência (...) mundos onde o nascimento, as grandes etapas da vida e da morte se repetiam de forma quase inalterada no turno das gerações, mundos onde os papéis eram bem fixados e se podia ser um homem, uma mulher, um genitor ou um filho, integrando-se a uma ordem cósmica através de rituais, memórias e história, que tudo sacralizava, e embalsamava (...) não existem mais.¹⁴

A preocupação em deixar acessível o patrimônio histórico a um número maior de pessoas, situada no modelo de sedução e consumação, devoradas pelo espetáculo e pela animação, conseguiu criar um outro tipo de objeto cultural, síntese e imagem do verdadeiro, criado a partir de ferramentas sofisticadas.

As inovações tecnológicas possibilitaram diferentes modos de visualização de uma obra, diferentes perspectivas quanto à visão tradicional: visão de pontos espaciais definidos, diferentes iluminações, reflexos, sombras e coloração. Essas múltiplas visualizações da obra de arte, que muitas vezes enriquecem a imagem, privam o grande público da autenticidade, melhoram a qualidade de apresentação da obra, mas criam para o historiador de arte um problema de credibilidade e de fidedignidade.

A forma tradicional de registro da memória das civilizações, que embasa a história geral da arte, cujo cenário é o museu e o patrimônio histórico da humanidade, em nada se alterou.

É necessária a participação do Historiador de Arte na concepção de bancos de dados de imagens de obras de arte, para que, como em um catálogo de exposição, a manipulação da imagem possa garantir o rigor máximo quanto à reprodução fidedigna da obra. A solução técnica para problemas que surgem durante o processo de indexação da imagem da obra de arte (configuração da imagem: qualidade e resolução, filtros e controles, tamanho de hipertextos referenciais) é relativamente simples quando detectada no início do projeto, durante a fase de elaboração e experimentação dos agentes interveniente no programa utilizado.

¹¹ HEGEL, G.W.F. *Cursos de Estética I*. São Paulo: EDUSP, 2001, p.38-42.

¹² SKORKA, L. Tri et Conservation: adapter les critères à une situation locale. In: *Tri, Sélection, Conservation quel patrimoine pour l'avenir?* Paris: École Nationale du Patrimoine, Ed. Du Patrimoine, 2001, p. 38-43.

¹³ HEGEL. *Op. cit.* p. 38.

¹⁴ LEVY, P. *A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo: Ed. 34, p.126.

A beleza formal das obras também se altera quando extraídas de seu contexto cultural original: do museu, por exemplo, onde exercem uma função de representação coletiva, cultural e social.¹⁵

Ora não se deve esquecer, como menciona bem Tramus¹⁶ que a interatividade virtual, como categoria da comunicação, obedece a regras e códigos delimitadas pelos interagentes, em obediência à máquina e suas interfaces¹⁷. “Para a percepção daquele que apreende a imagem sempre vai existir uma deformação. É lógico que a imagem virtual é um recorte e um desdobramento da realidade, constitui uma reconstrução de um espaço arbitrário, muitas vezes recomposto ou decomposto quanto a sua realidade concreta”.

Segundo Pierre Levy¹⁸ “O computador nos transporta para uma outra dimensão: a da inteligência coletiva. O computador realiza a interconexão universal da maneira mais efetiva. Passamos do universal abstrato da escrita a um universal concreto que ainda não somos totalmente capazes de pensar. O universal da escrita passa pela identidade do sentido, ou seja, suas verdades são as mesmas em qualquer lugar.

O universal produzido pelo ciberespaço constitui um “em qualquer lugar” do espírito humano por meio de uma interconexão efetiva, liberando muitas vezes, o conteúdo das mensagens de sua função original, de seu sentido, de unificação.

Os novos tratamentos da imagem trouxeram ao historiador de arte a ampliação das possibilidades de leitura da obra de arte, identificando muitas vezes conteúdos na imagem que outrora não se percebiam.

A imagem de alta definição possibilitou um aprofundamento e maior esclarecimento, aos estudos referentes à obra de arte, análises revolucionárias foram possíveis, da superfície ao suporte da pintura, da verificação de datas e atribuições, à identificação de assinaturas. A edição em tamanho incomum de detalhes de uma imagem permitiu um novo modo de análise e consulta à obra de arte, possibilitando a leitura de características não perceptíveis a olho nu.

Outra possibilidade, criada através das novas tecnologias, é a restauração virtual, onde é possível a simulação da retirada ou da integração de camadas de verniz, a simulação do acréscimo de novas pigmentações ou a superposição de camadas pictóricas recurso adicional de pesquisa, que possibilitam hipóteses de estudo que ajudam a justificar a escolha técnica, estética ou histórica do Historiador de Arte frente a uma intervenção sobre a obra de arte.¹⁹

A tecnologia da informática cria uma nova gramática para as imagens, é evidente que a arte tradicional e a infográfica recorrem a métodos diferenciados para perceber o tempo e o espaço, mas se pode pensar hoje, que virá o tempo em que a imagem infográfica vibrará sob o mesmo diapasão de qualidade que as artes tradicionais, como menciona Kawaguchi²⁰.

A História da Arte, conceituada e escrita a partir da inclusão da noção virtual de obra de arte, diferente de uma historiografia conservadora, com princípios e referenciais pré-estabelecidos, deve ser concebida considerando os novos pensamentos visuais, a partir de suportes dinâmicos, oriundos da simulação e, adaptar-se às estruturas referenciais de percepção e recepção vigentes. Trata-se de um

¹⁵ MEIRA, Sílvia. *Considerações sobre a Visualização Virtual de Obras de Arte*. Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte, 23. (Apresentação). Museu Nacional de Belas Artes. Rio de Janeiro. Tema do focalizado: Repensando o campo da História da Arte.

¹⁶ TRAMUS, M.H. *Dispositifs interactifs d'images de synthèse*. Paris: Université de Paris VIII, 1990.

¹⁷ JAMESON, F. *A cultura do dinheiro: ensaios sobre a globalização*. Petrópolis: Vozes, 2001, p. 79: “O moderno é então imaginado como o momento em que o corpo individual já não é totalmente significativo em si. Se pensarmos na modernidade cientificamente, este é o momento de Copérnico: nós (o corpo humano) não somos mais a medida, o centro das coisas.

¹⁸ LEVY, P. *A conexão planetária, o mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo: Ed. 34, p. 147.

¹⁹ LAHANIER, C. *La peinture à l'épreuve de l'image numérique: le Laboratoire de recherche des musées de France et la base Narcisse*. In: *Patrimoine et multimédia: l'ê rôle du conservateur*. Paris: La Documentation Française, 1997, p. 23-29.

²⁰ KAWAGUCHI, Y. In: PLAZA, J. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*, São Paulo: Ars n. 2, ano 1, 2003, p. 16.

momento de descobertas de novas potencialidades que inaugura a “era da civilização virtual”, descrita por Damer²¹ como uma combinação mágica dos mundos físico e virtual.

O ciberespaço como lugar de formação cultural

A multiplicação de museus é um traço característico da nossa época. Os museus não são depósitos de coleções, mas maneiras de explorar as formas em todas as dimensões: museus de belas-artes, museus históricos, museus científicos etc.

Podemos pensar que se a função principal do museu não é a de conservar objetos concretos, mas de “pôr em cena” as formas apresentadas, é facilmente previsível que os museus do futuro se organizarão em torno de instalações de realidade virtual que permitam explorar suas coleções de maneira mais envolvente, enriquecedora, e mesmo mais inteligente. Serão exposições virtuais on-line, com obras quase vivas, que ocuparão o lugar das velhas e empoeiradas obras de arte e objetos de coleções tradicionais?

“Como se transmite a cultura? Pela imitação, pela imersão, pelo ensino, pela aprendizagem, pela comunicação (...) todas as formas de comunicação se enlaçam e se multiplicam hoje no ciberespaço. Os produtores de obras e de mensagens culturais propõem cada vez mais a transmissão direta de seus trabalhos no ciberespaço, uma parte também crescente de recepção da cultura interage neste espaço universal”.

Segundo ainda Levy²² “Em algumas décadas será difícil oferecer descrições claramente distintas do que serão museus, bibliotecas e instituições culturais que tem um único objetivo: transmitir e experimentar a cultura. A cultura, para Levy, é menos o inventário das obras que o espaço, cada vez maior, que essas obras nos permitem habitar e explorar”.

É engraçado, que o virtual torna ainda mais perceptível a relação da consciência com o mundo, mas é um erro pensar, que o virtual substituirá o real, que os deslocamentos físicos serão substituídos pela proposição de expansão da consciência, pela idéia de uma inteligência coletiva, seria enquadrar o humano em um determinismo.

²¹ DAMER, B. *Avatars: exploring and building virtual worlds on the internet*. Berkeley: Peachpit Press, 1998.

²² LEVY, P. *A Conexão Planetária: o Mercado, o ciberespaço, a consciência*, São Paulo: Ed. 34, 2001, p.149.